INSTALACIÓN

PROGRAMA SC@UT

Índice

INSTALANDO SC@UT 3

INSTALANDO COMUNICADOR SC@UT EN NINTENDODS 5

Instalando Sc@ut

El programa Sc@ut esta implementado en Monodevelop 2.6 y para su correcto funcionamiento el equipo en el que se instale tiene que cumplir una serie de requisitos.

Requisitos mínimos:

- **Windows XP Service Pack 3** o superior**.** Para comprobar la versión que tiene Pulse en su ordenador sobre **MiPC** o bien Pulse con el botón derecho sobre **Mi Equipo**, dependiendo de la versión.
- **Librerias DirectX**, a partir de la versión 9.0C. **C**onjunto de librerías multimedia de Microsoft. Son imprescindibles para el correcto funcionamiento de los dispositivos gráficos y de sonido.

Para comprobar versión, tiene que abrir la Herramienta de diagnóstico de DirectX, para ello haga clic en el botón **Inicio** , escriba **dxdiag** en el cuadro de búsqueda y después presione la tecla ENTRAR.

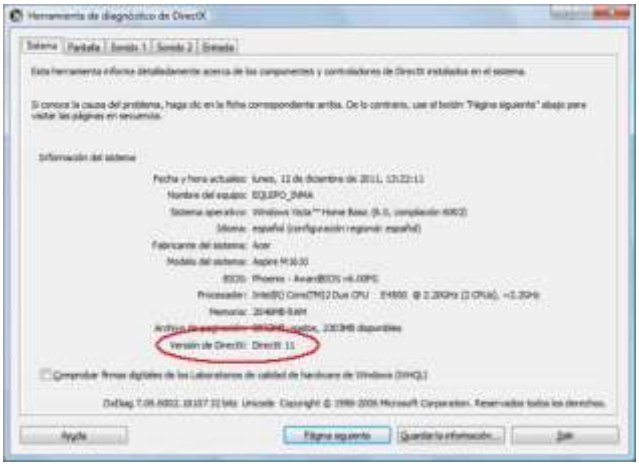

Figura 1.Comprobación version de DirectX

En caso de no cumplir este requisito, pulse en el siguiente enlace para acceder a la página de descarga y actualizar su versión.

Actualizar versión de DirectX

Otros programas que son actualizados automáticamente:

- **Microsoft .NET Framework 4.**
- **Gtk-sharp-2.12.10.win32.msi**. Librerías necesarias para el correcto funcionamiento de la interface gráfica.

Programa de instalación

Para la instalación del programa Sc@ut, tenemos que ejecutar el instalador llamado SetupScaut.exe Este programa nos guiará en todo momento, indicándonos los pasos a seguir.

Instalando Sc@ut Sistema de Comunicación Aumentativa y Adaptativa
Proyecto Sc@ut
Bienvenido a la instalación del Proyecto Sc@ut
Sistema de Comunicación Aumentativa y Adaptativa.
Para el correcto funcionamiento de Sc@ut, será necesario instalar previamente algunas utilidades del sistema.
En todo momento será guiado durante la instalación.
Instalando Sc@ut...
Siguiente >
Cancelar

Figura 2: Instalador Sc@ut

Una vez finalizada la instalación, aparecerá en el escritorio, dos iconos:

- Icono para el Generador Sc@ut.

- Icono para el Comunicador Sc@ut.

Instalando Comunicador Sc@ut en NintendoDS

En primer lugar, con el programa **Generador Sc@ut**, tenemos que generar el Comunicador para NintendoDS, este creará una carpeta con los ficheros que se necesitan y que serán guardados en su ordenador.

Figura 3. Generar para NintendoDS

En segundo lugar, tiene que colocar en la tarjeta de memoria de la NintendoDS, los ficheros necesarios para que Sc@ut funcione:

- La carpeta creada anteriormente por el Generador Sc@ut , tiene que llamarse **scaut** y tiene que ponerse en la raíz de la tarjeta de memoria.

- El programa que ejecuta la aplicación **sc@ut.nds** una vez descargado, tiene que colocarse dentro de la carpeta en que están los programas.

Aclaraciones para la NintendoDS:

Debe tener un **cartucho** del tipo EZFLASH, R4, M1, etc., que se inserta en la ranura superior de la NintendoDS, y **una tarjeta de memoria** que será donde se almacenen los datos y programas.

Cuando introduce un cartucho por primera vez, antes debe ser instalado siguiendo las instrucciones del fabricante (generalmente hay que copiar unos archivos a la tarjeta de memoria, con unos datos concretos).